4 RESSENTIS DE SÉRIES D'ANIMATION ET DE JEUX VIDÉOS
DE L'HORREUR
DE L'ÉPOUVANTE
DU ROSE ET DU SANG
PAS DE HAPPY END
PRÉHISTOIRE BESTIALE
JANVIER 2022 #2
BANQUET
LYSSEA

BANQUET #2

LES ANIMAUX NE SONT PAS MIGNONS

Ce magazine est nommé un Banquet, comptes-rendu, élucubration, bilan de mes visionnages par delà les reliefs du web. Purement inspirés des Compotes de Côme Martin.

Contrairement au Festin éponyme de l'Odyssée lorsqu'Ulysse rentra au pays, les Banquets sont destinés en des bilans personnels, notes de ce que j'ai apprécié dans telle et telle oeuvre. Ici bons mets et réjouissances, afin de faire plaisir aux convives en racontant moultes histoires et récits.

J'aime extraordinairement l'animation. Notamment les séries d'animation, japonaises ou d'ailleurs. L'animation n'est pas destinée uniquement aux enfants, et leurs histoires sont plus complexes et matures qu'il n'y paraît.

J'ai donc choisit 4 séries d'animation/jeux vidéos avec les protagonistes parlant d'animaux point du tout mignons.

TOKYO NEW MEW MEW
Le Retour des Mew Mew!

Les MEW MEW sont des jeunes filles destinées à devenir justicières protectrices de l'humanité, en combattant l'invasion-conquête alien et leurs chiméranimaux. L'adn de ces jeunes femmes fut croisé avec celui d'animaux en cours d'extinction pour créer des capacités extraordinaires...

Elles devront se retrouver entre elles et compléter leur groupe, travailler au MEW MEW Café pour obtenir des informations et une couverture fiable, et comprendre pourquoi les aliens veulent conquérir la terre!

Tous les défauts des saisons des années 2000 sont raclés, pour n'en obtenir que le meilleur. Chaque épisode est la suite logique des choses, la logique propre à Tokyo Mew Mew. Un nouveau ton bien plus mature que les saisons originales. Pas besoin de connaître la série des années 2000 pour profiter de celle de 2022!

L'on garde le côté très shojo, rose bonbon et paillettes, cependant les caractères de chaque protagonistes sont bien + marqués. Des bandes sons magnifiques s'enclenchent à chaque moment d'émotion et de combats. Ce qui était autrefois cucul devient sérieux, franc, réel. Les personnages secondaires aidant les Mew Mew dans leur mission, plus complexes et froids qu'il n'y paraît. Quels sont les secrets derrière les deux scientifiques ayant créés les MEW MEW? ...

Le Coeur de la série sont comment les relations se tissent entre les Mew Mew, et l'amour naissant d'Aoyama et Ichigo (une romance bien mieux menée que dans la série originale)...

dance of death
love save the world

Le contraste entre le ton de l'anime (ou les Mew Mew se font tabasser à chaque épisode/essayer sauver la terre) et les noms de personnages style Tart (Tarte), Pie, Kishu (Quiche)... m'a fais souvent éclater de rire. Mais c'est aussi l'essence de la série : parler de sujets extrêmement sérieux sur une couche de bubblegum.

Je déteste les shojo surtout cucul la praline et j'avais dix ans de moins lorsque j'ai regardé la série originale. Eh bien, j'aime toujours autant malgré les années : je dirais même que la série a changé de catégorie d'âge auquelle elle est destinée. Nombreux sont les shojos et animes avec un groupe d'héroïnes mignonnes, dont les thèmes "sauver la terre" ne sont qu'en surface. Ici l'on parle d'écologie, de dramatique, de relations de groupe, de véritable vie quotidienne, mais aussi de survie des peuples...

Vous vous souvenez des transformations qui prennent le tiers de l'épisode? Rien de ça dans le nouveau Tokyo Mew Mew : toutes sont bien dosées et mêmes rapidifiées pour ne pas s'en lasser! Les arcs de la série sont bien respectés, rendant les histoires de chacunes ancrées dans le présent, et non pas comme le gloubigloubla du manga.

Cette saison suit un tiers de l'histoire des MEW MEW, leurs rencontres et leurs premiers déboires, et comment elles trouvèrent le premier morceau d'Aqua Blue... Destinées à sauver le monde et à laisser de côté leur vie personnelle alors que ce ne sont que des jeunes femmes, ce n'est plus un jeu entre gamines. A chaque épisode, les Mew Mew peuvent mourir, et l'humanité, détruite avec leur défaite...

Nous avons le droit à un magnifique final dans un lieu emblématique de Tokyo. Et une prochaine saison déjà annoncée!

Les Points Négatifs -

~ Les quiproquos complètements nuls
~ Les romances à la ramasse (Aoyama est complètement con, fidèle à la série d'origine)
~ Les moments de détente/amitié trop longs (propres au shojo = bal, soirée pyjama...)
~ Les scènes malaisantes avec la Quiche (Kishu) toujours au "goût du jour" (berk)

Les Points Positifs +

+ Une bande son que je ne m'attendais pas
+ Des transformations et des MEW MEW beaucoup + matures que la série originale
+ Un sous-texte écologique important, des enjeux mondiaux
+ Une animation qui améliore l'animation d'hier et garde celle d'aujourd'hui
+ Les moments forts de la série respectés et magnifiés
+ Du fanservice bien + adulte
+ Les mises en lumière mieux réparties sur l'entierté des Mew Mew, et non plus uniquement Ichigo (toutes SONT des personnages principaux)

PLAGUE TALE
Renaissance et Requiem fatals

Nous suivons l'histoire d'une petite famille noble, Amicia De Rune et son jeune frère Hugo De Rune, ainsi que leur petite famille. En pleine peste noire, leur pays, la Guyenne, est envahie de rats... Anormalement affamés et mouvants, telles des vagues noires grouillantes. C'est l'histoire de leur fuite de la maison familiale et de leur compréhension de ce phénomène surnaturel.

Ils trouveront sur leur chemin de nombreux ennemis, humains comme rats, tous plus horribles les uns que les autres. Les phénomènes étrange et une sorte d'Inquisition dont l'on suivra les secrets tout le long des deux jeux, compliqueront chacuns de leurs moments de répits. Quel est le mystère entourant les Alchimistes, la Peste et Hugo? Pourquoi l'Inquisition les poursuit-Elle jusqu'au bout du monde?

Dans le deuxième opus, nous suivrons la petite famille recomposée et de nouveaux personnages avec leurs propres pouvoirs. Une Amicia prête à tout pour protéger et sauver son petit frère, devenue la Protectrice d'une légende déjà commencée 1000ans en arrière. Mais leur plus sombre et véritable ennemi et allié, seront toujours eux-mêmes. Si vous aviez trouver le premier opus glaçant, vous plongerez et vous étoufferez dans ces secondes abysses.

Bienvenu-es dans l'Apocalypse de la Peste Noire.

Amicia est une figure féministe que j'apprécie. La survie de son frère dépend d'elle, qu'importe les situations. C'est une grande soeur surprotectrice, avec ses défauts et ses qualités que l'on découvra au cours du jeu. L'on voit son enfance brisée petit à petit...

Dans le premier opus comment son esprit sombre dans des strates de désespoir.
Le premier arc dans les ténèbres, après votre fuite : des catacombes répugnantes...
Les premières dix minutes de jeu mettent le ton de toute l'aventure, l'horreur qui nous suivra dans nos pires cauchemars. Un moment splendide... heureux... Qui bascule dans la terreur, le sang et la désolation.
Dans le deuxième opus nous voyons sa folie face au nombre de combattants tués, Amicia devient un véritable monstre assoiffé de sang. Et en miroir, Hugo sera à son image.

Les personnages secondaires semés dans l'histoire d'Hugo et Amicia sont attachants, symboliques de cette invasion de rats. Certains survivront. D'autres, non. Tout le monde peut mourir. A chaque instant d'une morsure, ou de la folie des hommes...

Les rebondissements sont tous les plus incroyables et horribles les uns que les autres.
Les piles de cadavres, atroces.
Les rats, diaboliques. Et les hommes pires encore.

Le propre du gameplay de Plague, c'est toujours travailler en duo. Que ce soit avec Hugo le dompteur de rats, l'alchimiste — ou bien d'autres avec chacuns leurs capacités. Se retrouver seul dans Plague, c'est être en danger mortel.

La fin de l'opus 2... Une épopée toujours de + en + horrible, une déchéance des protagonistes vers l'enfer. Un final superbe et mystique, qui m'a fait versé des larmes.

Oh combien la réalité rattrape toujours Amicia et son petit frère, a été une torture extrême tout le long de ces jeux. Et Ô combien fut la souffrance du final de ce récit.

A déconseiller aux âmes sensibles et aux lovers de petits rongeurs, bien entendu. La durée de vie du jeu est doublée voire triplée pour le deuxième opus, pour encore + de gameplay ratifiquement horrible!

Les Points Négatifs -

~ des effets 3D parfois pas à la hauteur, des bugs à gogo
~ un jeu cinématique en ligne droite (les "films-jeux") on aime ou on aime pas
~ le gamin profondément énervant
~ la dure réalité qui nous rattrape toujours, nous arrachant nos dernières miettes d'espoir. Il n'y a pas d'espoir dans Plague Tale, pas de répit... pas de happy end

Les Points Positifs +

+ les rats et la peste, terrifiants
+ un deuxième opus qui se renouvelle creshendo, montrant l'horreur de la peste mais aussi celleux qui en profitent
un gameplay, un premier : mythique
+ l'alchimie au centre du gameplay et du récit
+ La dure réalité de Plague Tale qui nous rattrape toujours
+ les nombreux personnages sur leur chemin, jouables ou non, et attachants

PRIMAL
Chasseur devenu la proie

L'on suit l'histoire d'un homme des cavernes dont la famille se fera sauvagement dévorée par des dinosaures. Entre émotions, trash, combats dantesques, animalité et dureté de la vie PRIMALE, la survie est la seule option. La ruse, la coopération et la violence seront leurs meilleurs alliées.

Le thème entier de PRIMAL c'est la chasse. Chasser pour survivre.
La vengeance. Tuer, être tué. Le deuil, la famille.
Car une fois tous ses membres de sa famille tués, il reste l'homme des caverne. Seul. Avec ses cauchemars.
Mais la vie. Est plus puissante que le malheur.
PRIMAL n'est pas uniquement une série d'animation à propos d'une préhistoire. C'est la terreur de la nature. *

Primal est pensé comme un véritable film à chacuns ses épisodes. Une qualité aussi terrifiante que ses thèmes. Les arrêts sur images sont magnifiquement horribles, inventifs, sur plusieurs plans et découpages. Les effets spéciaux et de musiques transforment l'animation en véritable film. L'univers EST la musique. La nature EST la musique.

L'homme des cavernes et la tyrannosaure sont des héros, leurs blessures sont rares mais impactantes pour l'intrigue. Ils virvoltent, ils sursautent, ils dansent une chorégraphie de la mort envers les ennemis qui se dressent sur leur chemin.

SURVIVRE A TOUT PRIX...
MAIS SURVIVRE ENSEMBLES!

A chaque épisode je me sentais en mode "Mon dieu quelle horreur sera au menu aujourd'hui" à trembler pour les personnages principaux. Jusqu'au bout de l'épisode, l'horreur ne nous laisse guère de répit. Il faut toujours rester vigilant. C'est manger ou être mangé.

D:

Il y a du trash, il y a du sang, il y énormément de violence. Mais les moments les plus terrifiants restent ceux ou la prédation est suggérée. Ou nous sommes dans les yeux du

prédateur. Ou nous sommes dans un silence assourdissant, attendant la prochaine attaque. Quelque chose arrive. Quelque chose qui va nous dévorer dans notre sommeil.

Liste de mes moments préférés 👍
La Danse du deuil des Mammouths
Les permiers instants entre la tyrannosaure et l'homme des cavernes, leur convalescence
Le dinosaure zombie, eurgh
Le silence de la jungle
La caverne de l'Araignée

Les Points Négatifs -

~ Gore, gore et gore! A ne pas mettre entre toutes les mains
~ J'ai peur la nuit maintenant

Les Points Positifs + -

+ Une animation extrême de qualité PRIMALE
+ les musiques réalistes et entraînantes
+ Le duo attachant
+ Les péripéties dont on ne s'y attends pas
+ Emotions intenses au rendez vous

BRAND NEW ANIMAL

Super-Animaux, Super-Héros

Cet anime parle du racisme (humains-animaux) et comment ils sont ostracisés et violentés par les humains. Un discours anti-racisme et anti-spécisme, donc.

La première scène du film est à l'image de toute la série : une animation bien exécutée, la précarité d'une femme-bête tanuki allant chercher le peu d'argent qui lui reste au distributeur automatique, et une affiche parlant des "Animal rights (Droits des Animaux)" vandalisée avec ces mots "LES ANIMAUX DOIVENT MOURIR".

Les premiers épisodes parlent des conditions des hommes-bêtes, et l'émergence d'une ville qui serait une véritable paradis pour elleux, en dehors de toute violence humaine.

Mais l'héroïne —- se rendra compte de la dureté de sa nouvelle condition, et, les nombreux complots qui se trament derrière AnimaCity... Là bas elle fera face à son propre destin et aussi à la destinée de tout le peuple d'hommes bêtes. Une métisse à la fois humaine et animale, qui devra choisir son camp.

A chaque épisode on aura droit à notre dose de baston, d'émotion, et en apprendre un peu plus sur cet univers au contemporain alternatif. Chaque épisode est une enquête de mystérieux faits dans la ville des hommes-bêtes, dont Shirou et Michiru devront percer les secrets avant la catastrophe...

Face à cette ville qui s'agrandit et aux affaires de + en + sérieuses et mystérieuses, Michiru n'aura d'autre choix que de s'impliquer à travers les histoires sordides de la ville... Violences, sport, secte, terrorisme, politique, notre héroïne intrépide voguera sur les flots ardents d'AnimaCity, jusqu'à la vérité sur l'histoire et les Hommes-Bêtes.

Le Studio Trigger propose une fois de + une histoire originale et bien rythmée (12 épisodes et pas un de +)

Les Points Négatifs -

~ Fin abrupte
~ Un sous texte pas si antiraciste que ça, même plutôt apolitique au fond
~ l'héroïne ne fais que subir l'histoire, une adolescente sans prise sur le monde

Les Points Positifs +

+ Musique rocknroll
+ Animation énergique, colorée, anima-tic!
+ Le lore riche et implacable
+ Supers héros animaliers!!!